

RAE RESUMEN ANALÍTICO ESTRUCTURADO

Título	DESARROLLO DEL PENSAMIENTO SOCIAL A TRAVÉS DE UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE
Autores	LUIS FERNANDO CHAPARRO RAMIREZ JOSE EDINSON CABALLERO PARRA
Fecha	Julio de 2017
Institución	UNIVERSIDAD LIBRE / Facultad de Ciencias de la Educación / Maestría en Ciencias de la Educación / Énfasis en Informática Educativa.
Palabras clave	Pensamiento Social, Aprendizaje de la Historia, TIC, Ambiente Virtual de Aprendizaje, Aprendizaje Significativo.
Descripción	Trabajo de investigación para optar por el título de Magister en Ciencias de la Educación con Énfasis en Informática Educativa. El presente trabajo de investigación surge de la necesidad de mejorar los niveles de desempeño en la competencia de pensamiento social en el campo de la Historia en los estudiantes del grado 1002 jornada tarde, del Colegio Saludcoop Sur I.E.D.; y consiste en el diseño e implementación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje que permita fortalecer los procesos de aprendizaje y desarrollar las competencias requeridas para el estudio y comprensión de las Ciencias Sociales.
CONTENIDO	
Introducción	<p>Desde las últimas décadas del siglo XX, la educación en Colombia ha sido el centro de una serie de debates académicos en torno a dos grandes tendencias: la transformación de modelos tanto pedagógicos como didácticos, y la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos educativos.</p> <p>La presente investigación considera las tendencias anteriormente descritas ya que propone como objeto de estudio el desarrollo del pensamiento social como competencia específica de las Ciencias Sociales, en el campo de la historia, mediante el diseño e implementación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA); el cual se determinó según las características, ventajas y alcances que posee; además de, las necesidades y expectativas de los estudiantes.</p>
Justificación	Las razones que argumentan el desarrollo de esta investigación están fundamentadas en la pertinencia, la coherencia y la viabilidad de la misma.

	<p>Es pertinente por que existe un interés de los docentes investigadores en que los estudiantes de grado décimo mejoren los niveles de desempeño de la competencia de pensamiento social en historia.</p> <p>Es Coherente con lo sugerido por la UNESCO en cuanto a universalización de la educación por medio de TIC, con lo dispuesto por el Ministerio de educación nacional de Colombia, con las consideraciones de ICFES para la evaluación de la competencia de pensamiento social, Con la misión de la maestría en ciencias de la educación de la Universidad Libre en general y con el énfasis de informática educativa en particular, y por ultimo con el Proyecto educativo Institucional de Colegio Saludcoop Sur I.E.D y su modelo pedagógico “ Social cognitivo centrado en el aprendizaje” el cual se relaciona efectivamente con la teoría del aprendizaje significativo.</p> <p>Es viable ya que la institución en donde se efectúa la intervención cuenta con los recursos, espacios y tiempos necesarios para ser desarrollada la investigación.</p>
Problema	<p>El pensamiento social está relacionado con los conocimientos, habilidades y destrezas que deben desarrollar los estudiantes, para analizar y comprender el mundo social, establecer relaciones de espacio y tiempo entre distintos eventos y reflexionar sobre el entorno social y cultural.</p> <p>los estudiantes de grado décimo del Colegio Saludcoop Sur I.E.D., Jornada tarde, ocupan niveles de desempeño insuficiente y mínimo en el área de Ciencias Sociales, presentan dificultades en reconocer, diferenciar y usar los conceptos básicos; relacionar los contextos históricos con contextos contemporáneos y cotidianos, analizar y reconocer problemáticas sociales, y relacionar problemáticas o prácticas sociales con las características de un espacio geográfico, es decir, que a los estudiantes se les dificulta el desarrollo del pensamiento social como competencia requerida de las Ciencias Sociales, y en particular de la Historia.</p>
Objetivo General	<p>Implementar una estrategia didáctica para el incremento en el nivel de desempeño en la competencia de pensamiento social en historia, a través de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA).</p>
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Establecer el nivel de desempeño de los estudiantes en cuanto a la competencia de pensamiento social en Ciencias Sociales, y en particular en historia, para determinar el

	<p>estado actual.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Diseñar un Ambiente Virtual de Aprendizaje, para incrementar el nivel de desempeño en la competencia de Pensamiento social en historia. 3. Evaluar la efectividad del Ambiente Virtual de Aprendizaje para evidenciar el incremento en el nivel de desempeño de los estudiantes en la competencia de pensamiento social en historia
Marco teórico	<p>De acuerdo a la revisión bibliográfica y a los intereses de la investigación, se consideran las siguientes categorías como referentes conceptuales:</p> <p>Aprendizaje significativo. Jean Piaget, David Ausubel, Joseph Novak, y otros.</p> <p>Competencias; Proyecto DeSeCo, Carlos Vasco, Diaz Barriga, y otros.</p> <p>Competencias en Ciencias Sociales; Ministerio de Educación Nacional (MEN), Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (ICFES), Pensamiento histórico “colegios públicos de excelencia”, y otros.</p> <p>Competencias en Historia; Manuel Carretero, Joaquin Prast, Dario Roadriguez, y otros.</p> <p>Las TIC y Educación; Manuel Castells, Cesar Coll, Alvaro Galvis, y otros.</p> <p>Ambientes Virtuales de Aprendizaje; Miguel A. Batista, Ana Lopez, Rocio Ledesma y Silvia Escalera, Pierre Dillenbourg y otros.</p>
Contenidos	<p>El trabajo de investigación tiene como objetivo la implementación de una estrategia didáctica para el mejoramiento en los niveles de desempeño en pensamiento social a través de un Ambiente virtual de Aprendizaje (AVA); y está estructurado en 4 capítulos. El primer capítulo da cuenta de la introducción, resaltando el problema de investigación; en el segundo capítulo se presenta el desarrollo del marco teórico donde se puntualizan los conceptos de; pensamiento social como competencia de las Ciencias Sociales y en particular de la historia, Aprendizaje significativo, Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y Ambientes Virtuales de Aprendizaje; al igual que el componente legal donde se encuentran los marcos de referencia nacional e institucional; en el capítulo tres se presenta el diseño metodológico; allí se describe la población objeto de estudio así como los instrumentos utilizados en la recolección de información, se detalla la estrategia didáctica implementada a manera de secuencia didáctica, formulada con base en la teoría del aprendizaje significativo y el enfoque por competencias, se describen</p>

	<p>también, las fases encaminadas al desarrollo de la competencia del Pensamiento social en historia, mediante la aplicación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje soportado en la plataforma Moodle y el cual lleva por nombre “Historia de Colombia”; para finalizar con el análisis de datos y resultados obtenidos.</p> <p>En el capítulo cuatro se presentan los hallazgos, las conclusiones y recomendaciones derivadas de la investigación. Por último, se relacionan las referencias y los respectivos anexos.</p>
Marco legal	<p>La investigación se encuentra amparada por diversa normatividad :</p> <p>Artículo 41 de la Constitución Política de Colombia que establece la obligatoriedad de estudiar la constitución e instrucción cívica, así como la práctica de los principios de la participación ciudadana.</p> <p>Ley General de Educación de Colombia (ley 115 de 1994), los fines de la educación, en el artículo 5.</p> <p>Artículo 76 de la Ley General de Educación de Colombia el cual define el currículo.</p> <p>Ley 1341 de julio de 2009. Ministerio de las TIC.</p> <p>Proyecto Pedagógico Institucional, Colegio Saludcoop Sur.</p>
Metodología	<p>Este documento se desarrolla bajo el enfoque de la investigación mixta con preponderancia en lo cuantitativo (CUAN→cual), El estudio se llevó a cabo con una muestra de aglomerado natural de 33 estudiantes de grado décimo de la jornada tarde, del Colegio Saludcoop Sur I.E.D., cuyas edades oscilan entre los 15 y 18 años, distribuidos según género en 15 hombres y 18 mujeres de estratos socioeconómicos 1 y 2.</p> <p>La propuesta de intervención didáctica se efectuó en cuatro fases;</p> <p>Fase 1; Intervención inicial en la cual se realiza el diagnóstico, la recolección de los datos y la planeación de la acción a seguir.</p> <p>Fase 2; Diseño de la propuesta, basado en los estilos de aprendizaje de los estudiantes, los entornos personales de aprendizaje (PLE) y la metodología GRACE.</p> <p>Fase 3; Implementación de la propuesta por medio de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA).</p> <p>Fase 4; Análisis de los datos y resultados obtenidos.</p>
Resultados	<p>El incremento de los promedios obtenidos en la prueba de POS test con respecto al PRE test. En el Pre test los estudiantes obtuvieron un puntaje promedio de 39/100, mientras que en el POS test el resultado obtenido es de 52/100.</p>

	<p>La disminución del número y porcentaje de estudiantes en el nivel de desempeño insuficiente en la competencia objeto de estudio. Teniendo en cuenta la distribución porcentual de los estudiantes, a partir del resultado obtenido en el PRE test, indica que el 27,2% de los estudiantes (9), se ubica en el nivel de desempeño insuficiente; por otro lado, el resultado obtenido en el POS test, establece que el 12,1% de los estudiantes (4) presentan desempeños insuficientes.</p>
Conclusiones	<p>La implementación y uso del Ambiente Virtual de Aprendizaje evidenció mejoras en el desarrollo de la competencia de pensamiento social en historia.</p> <p>Desde la cuantitativo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incremento en los resultados en la contratación de la prueba de entrada con la prueba de salida. • Disminución porcentual de estudiantes en el nivel de desempeño, insatisfactorio. <p>Desde lo cualitativo</p> <ul style="list-style-type: none"> • La calidad de los mapas conceptuales representada en la jerarquización de los conceptos, el uso de conectores lógicos y el empleo de los enlaces. • El mejoramiento de la capacidad de análisis y juicio valorativo, evidente en la participación a través de los foros de discusión, al igual que la fluidez verbal y coherencia de las ideas expuestas. • La motivación y se denota una actitud más reflexiva, crítica y propositiva hacia la realidad que les rodea
Recomendaciones	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El fortalecimiento de la implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje, en todas las temáticas y grados en la institución. ✓ Implementación de la estrategia en otros niveles de educación de la institución. ✓ Replicar la experiencia en otras instituciones educativas; públicas, privadas, del orden local o nacional. ✓ Sistematizar las experiencias que se practican en el aula, ya que lo que se hace es importante e interesante y al ser publicado puede ser enriquecedor para otros pares. ✓ Se deben tener en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes al momento de seleccionar los recursos, estrategias, actividades y la evaluación. ✓ Conformar equipos de trabajo para realizar ese tipo de estrategias, para complementarlas.